MASTER OF MAGIC

Commando's van de muis

We gaan er hier van uit dat u vertrouwd bent met de basisfuncties van de muis, zoals klikken en slepen. Aangezien uw muis twee knoppen heeft, maakt de interface er een onderscheid tussen. De volgende definities verwijzen naar hun gebruik in deze handleiding;

- Een "klik" verwijst naar het plaatsen van het aanwijsteken boven een gebied op het scherm en klikken met de linkermuisknop.
- Een "rechterklik" is een klik met de rechtermuisknop.
- "Een menu openen" vereist een klik op de naam van het menu in de menubalk.
- "Selecteren" betekent op iets klikken.
- U "rijdt" met de muis door ermee over een beeld of voorwerp te bewegen zonder te klikken.
- "Op een knop drukken" met de muis betekent op de schermknop klikken.
- "Knevelen" betekent dat u slechts twee mogelijkheden heeft, en door op de knop te klikken alterneert u tussen de twee.

Het hoofdmenu

Nadat Master of Magic geVnstalleerd is en het spel ingeladen is, begint u in het hoofdmenu. Dit menu stelt u in staat het laatste spel dat aan het draaien was verder te spelen (een optie die niet bestaat wanneer u Master of Magic voor de eerste keer start), een eerder opgeslagen spel te laden en een nieuw spel te starten.
Indien u Master of Magic voor het eerst speelt of indien u een nieuw spel wilt starten, klik dan op de new game-knop. Anders, klik op de desbetreffende knop.

CONTINUE (VERDERGAAN)

Klik op deze knop om terug te keren naar het spel dat u laatst aan het spelen was. Bemerk dat elk spel dat bezig is om de vier beurten automatisch gebackupt en "automatisch opgeslagen" wordt in een spelbestand dat tijdelijk bewaard wordt. De "autosave"-functie overschrijft het vorige automatsch opgeslagen spel in dit bestand.

LOAD GAME (SPEL LADEN)

Door op deze knop te klikken, komt u in het game options-scherm terecht. In dit scherm kunt u op een van de opgeslagen bestandsnamen klikken om dat spel opnieuw te laden.

NEW GAME (NIEUW SPEL)

Door op deze knop te klikken, komt u in het new game-scherm terecht (wordt beschreven in het volgende hoofdstuk).

QUIT TO DOS (VERLATEN EN NAAR DOS GAAN)

Door op deze knop te klikken, sluit u Master of Magic af en keert u terug naar DOS.

NEW GAME-MENU (NIEUW SPEL-MENU)

Indien u ervoor kiest een nieuw spel in het hoofdmenu te starten, wordt u snel weggevoerd naar dit scherm. Hier kunt u diverse parameters bepalen (door op de gepaste knoppen te klikken om te selecteren of doorheen opties te rollen) die de aard van uw nieuw spel van Master of Magic zullen beVnvloeden.

DIFFICULTY (MOEILIJKHEID)

Kies een moeilijkheidsgraad door doorheen de opties te rollen (en op de moeilijkheidsknop te klikken) totdat u een geschikte graad vindt. Afhankelijk van de moeilijkheidsgraad die u kiest, is uw tovenaar bevoordeeld (Intro- en Makkelijk-instellingen), gelijkwaardig (de Normale instelling), of benadeeld (Moeilijk en Onmogelijk-instellingen) in verhouding tot de computer-spelende genieNn. De moeilijkheidsgraad doet de beginnende schatkist en stadsbevolking wijzigen. Bij het Intro-niveau telt uw stad vijf stadsbewoners en 100 goudstukken in de schatkist; op niveau Makkelijk heeft u 4 stedelingen en 75 goudstukken in de schatkist; bij Normaal begint u met 3 stedelingen en 50 goudstukken; bij Moeilijk begint u met 2 stedelingen en slechts 25 goudstukken en bij de instelling Onmogelijk begint u van niets: met JJn stadsbewoner en helemaal geen goud. De moeilijkheidsgraad beVnvloedt ook de groei van uw produktie en de bevolkingstoename, alsook de snelheid waarmee uw tovenaar nieuwe toverformules bestudeert. Bovendien neemt bij hogere moeilijkheidsgraden de vakkundigheid toe waarmee vijandige tovenaars de werelden van Arcanus en Myrror willen veroveren (bij de niveaus Moeilijk en Onmogelijk hebben ze ook meer toverpikhouwelen dan u), terwijl hun tolerantie tegenover uw diplomatieke stappen, blunders en agressieve acties vermindert. Wij waarschuwen u, de instelling Onmogelijk heeft haar naam niet gestolen!

Universal Help-knop (Universele hulpknop)
BELANGRIJKE OPMERKING: Ongeacht de moeilijkheidsgraad die u heeft gekozen, is er steeds on-line-hulp beschikbaar! Door met de rechtermuisknop bijna eender waar op elk scherm in het spel te klikken, krijgt u "HELP"-informatie en definities. Door te klikken, keert u terug naar waar u was in het spel.

OPPONENTS (TEGENSTANDERS)

Kies het aantal vijandige tovenaars (van JJn tot vier) die tegen u moeten spelen door op de opponents-knop te klikken. Het aantal tegenstanders bepaalt niet alleen tegen hoeveel tovenaars u het opneemt, maar beVnvloedt ook hoe snel u mogelijk met een andere tovenaar in contact zult komen. Hoewel contact met vijandige tovenaars positieve aspecten kan hebben (bijvoorbeeld, de mogelijkheid om toverformules te ruilen), zijn er ook potentiNle negatieve aspecten aan verbonden aangezien spanningen kunnen escaleren naarmate u machtiger wordt. Tijd hebben om nuttige toverformules te bestuderen en nieuwe steden uit te bouwen met het oog op een sterkere machtsbasis alvorens een andere tovenaar te ontmoeten, heeft zeker zijn voordelen.

LAND SIZE (GROOTTE VAN LAND)

De land size-knop controleert de approximatieve grootte van continenten (klein, medium en groot) en de verhouding van de oppervlakken van de wereld die uit land bestaan.
Bij het kiezen van de grootte van een land, dient u even stil te staan bij de relatieve voordelen van deze optie. De grootte van land bepaalt hoe snel u contact maakt met andere tovenaars. Aangezien kleine landgroottes resulteren in de creatie van vele eilanden die van elkaar gescheiden zijn door grote hoeveelheden water, heeft het kiezen van deze optie doorgaans een vertraagd contact met tegenstanders tot gevolg, terwijl de keuze van grote landgroottes haast onmiddellijk contact tot gevolg heeft.
Vertragen kleinere landgroottes het contact met vijandige tovenaars, dan staan ze ook de ontdekkings- en expansie-drang in de weg. Omdat nieuwe steden van eerder gebouwde steden gescheiden moeten worden door een minimum van drie vierkante mijl, kan het moeilijk zijn om met gepaste middelen nieuwe steden te stichten om een betrekkelijk grote gemeenschap op kleine continenten te ondersteunen.

MAGIC STRENGTH (TOVERKRACHT)

Er zijn een aantal toverkrachtbronnen in de werelden van Master of Magic. Deze kunnen onderverdeeld worden in twee groepen: knooppunten en bronnen die zich in de stad bevinden (zoals heiligdommen en tempels). Door op de magic-knop (de opties zijn Zwak, Normaal en Krachtig) te klikken, kunt u kiezen hoe sterk knooppunten zijn als bron van toverkracht (mana), terwijl Krachtige knooppunten 50% meer toverkracht produceren dan normale knooppunten.

Omdat toverkracht van wezenlijk belang is voor het bestuderen van tovermiddelen en het uitspreken van toverformules door de elkaar bekampende tovenaars op Arcanus en Myrror, proberen vijandige tovenaars verbeten om - wanneer de knooppunten krachtige toverbronnen zijn - deze onder hun controle te krijgen. Wanneer knooppunten zwakke toverbronnen zijn, worden toverkrachtbronnen die zich in de stad bevinden betrekkelijk belangrijker, waarbij vijanden aangemoedigd worden om hun expansiedrang en de ontwikkeling van hun steden op te voeren.

OK OF CANCEL (ANNULEREN)

Wanneer u eenmaal tevreden bent over de parameters van uw nieuwe spel, klikt u op de OK-knop om naar het volgende scherm te gaan (wizard creation - creatie van tovenaar). U kunt ook op de cancel-knop klikken om terug te keren naar het hoofdmenu.

OM DE SPELEN TE STARTEN

HOOFD-BEWEGINGSSCHERM

Het hoofd-bewegingsscherm van Master of Magic is waar het grootste deel van het spel zich afspeelt. Dit inleidend hoofdstuk bevat een beknopte beschrijving van elk gebied van het hoofd-bewegingsscherm. De hoofdstukken die volgen, beschrijven elk van deze gebieden in detail.

Er zijn zeven knoppen (spel, toverformules, legers, steden, magie, info en vliegtuig) bovenaan het scherm. Door op deze knoppen te klikken komt u in nieuwe schermen of menu's terecht.

- De game-knop brengt u naar het game options-menu, van waaruit u spelen kunt laden en opslaan.
- De spell-knop brengt u naar een lijst van toverformules die u momenteel kunt uitspreken. Aan het begin van de meeste spelen is de enige toverformule in dit toverboek magic spirit (een geheimzinnige toverspreuk die in het supplement Toverboek beschreven staat).
- De armies-knop brengt u naar een scherm dat u alle legers en helden toont die u momenteel controleert. Aan het begin van het spel heeft u geen legers en is dit scherm dus leeg.
- De cities-knop brengt u naar een lijst van huidige steden en voorposten. Aan het begin van het spel is de enige stad op deze lijst uw beginnende stad (ook bekend als uw "toverfort").
- De magic-knop brengt u naar een scherm waar u de manier kunt onderzoeken en wijzigen waarop uw toverkracht verspreid wordt over de gebieden van toverformule-onderzoek, de vaardigheid inzake het uitspreken van toverformules en mana-reserves. Bovenaan dit scherm bevindt zich een reeks lege "spiegels" of juwelen die uiteindelijk de gezichten van de tegenstander-tovenaars in het huidige spel afbeelden; deze spiegels vormen uw instrument voor de communicatie met alle bekende tovenaars.
- De info-knop brengt u naar een lange lijst adviseurs. Door op de advisor-knoppen te klikken krijgt u belangrijke informatie.
- De plane-button laat u pendelen tussen de werelden van Arcanus en Myrror. Aan het begin van het spel heeft u geen middelen om naar een ander vliegtuig te reizen. Uiteindelijk zult u de plane-knop kunnen gebruiken om troepen tussen deze werelden te verplaatsen.

De verkleinde kaart (wereldvenster) bevindt zich bovenaan rechts op het hoofd-bewegingsscherm. Door op een gebied op deze kaart te klikken wordt het hoofd-bewegingsaanzicht op die plek gecentreerd.
Het status-venster onder de verkleinde kaart toont de hoeveelheid goud en mana in uw reserves.
Het upkeep summary-venster toont hoeveel netto goud, voedsel en mana u elke beurt produceert. Indien een van deze cijfers rood gekleurd is, dan verliest u elke beurt de getoonde hoeveelheid van dat item! Wanneer dit gebeurt, wilt u wellicht de gepaste maatregelen nemen om deze aangroei van het tekort per beurt te corrigeren (per slot van rekening bent u niet de Amerikaanse regering!). Bemerk dat een overschot aan goud en mana elke beurt bij de hoeveelheden gevoegd wordt die in het statusvenster vermeld worden, terwijl een overschot aan voedsel omgezet wordt in goud aan de prijs van JJn goudstuk per twee overschot-voedseleenheden. Het upkeep summary-venster wordt vervangen door het unit-venster wanneer het tijd is voor een actieve eenheid om te bewegen.
In de rechterbenedenhoek van het hoofd-bewegingsscherm bevindt zich de next turn-knop. Op deze knop klikken, betekent dat u klaar bent met deze beurt; u gaat dan over naar de volgende beurt in het spel. Hierdoor worden al uw economische, diplomatieke en onderzoeksdata met JJn beurt bijgewerkt en kunnen uw eenheden een nieuwe bewegingsbeurt uitvoeren.
Het grootste stuk van het hoofd-bewegingsschermwordt ingenomen door het hoofd-bewegingsaanzicht. Hier kunt u een kleine stad zien met een vlag er bovenop die uw beginnende stad voorstelt (ook bekend als "toverfort"). Alle verkenningen, troepenbewegingen en uitbouwen van voorposten en wegen vinden plaats in dit kijkgebied.

GAME (SPEL)

Door op de game-knop te klikken, komt u in het game options-scherm terecht. Het game options-schermkan gebruikt worden om spelen te bewaren en te laden, om ze af te sluiten en naar DOS te gaan en om de spelinstellingen te wijzigen.

Gleuven bewaren

SAVING (OPSLAAN)

Om een spel te bewaren, klik op een van de gleuven in het midden van het scherm. Er verschijnt een cursor. Tik een naam of een korte beschrijving in voor het spel dat bezig is en klik vervolgens op de save-knop onderaan het scherm. Wanneer zich reeds een naam in de bewaarde spelgleuf bevindt die u geselecteerd heeft, kunt u ofwel het huidige spel onder die naam bewaren (door op de save-knop te klikken na het selecteren van het spel in die gleuf), ofwel de naam in de gleuf veranderen door te backspacen over de huidige naam en een nieuwe in te tikken. Nadat u op de e-toets heeft gedrukt of op de save-knop heeft geklikt, keert u onmiddellijk terug naar uw spel.

LOADING (LADEN)

Om een eerder bewaard spel te laden, klik op de gleuf waarin het spel werd opgeslagen. De naam of de beschrijving van dat bewaarde spel wordt opgelicht. U kunt dan op de load-knop klikken om verder te gaan met het spelen van het bewaarde spel.

INSTELLINGEN

Door op de settings-knop te klikken, komt u in het game settings-scherm terecht. De volgende lijst van instellingen kan aan- of uitgekneveld worden (door erop te klikken), al naargelang van uw voorkeur. Er verschijnt een markeringsteken in het kleine venster links van elk setting die momenteel geactiveerd is.

Sound effects (Geluidseffecten) moet opgezet worden indien u de geluidseffecten wilt horen. Deze instelling wordt genegeerd indien uw geluidskaart geen gedigitaliseerde spraak ondersteunt.

Background Music (Achtergrondmuziek) moet afgezet worden indien u niet wilt dat er voortdurend muziek op de achtergrond gespeeld wordt tijdens het spel.

Event Music (Gebeurtenis-muziek) moet opgezet worden indien u speciale muziek wilt horen wanneer zich verschillende gebeurtenissen voordoen.

City Spell Events (Stad-tover-gebeurtenissen) moet op staan indien u verwittigd wilt worden wanneer er stad-toverformules uitgesproken worden over steden of die van andere spelers.

Overland Spell Events (Tover-gebeurtenissen over land) moet op staan indien u verwittigd wilt worden wanneer er toverformules over land uitgesproken worden over steden of die van andere spelers.

Summoning Events (Aanmaning-gebeurtenissen) moet op staan indien u verwittigd wilt worden wanneer Aanmanings-toverformules uitgesproken worden.

End of Turn Summary (Einde-beurt-samenvatting) moet op staan indien u een samenvattende >scroll' op het einde van elke beurt wilt zien. De informatie in de samenvatting is dezelfde als deze die u bekomt door uw Chancellor te raadplegen (zie **Chancellor**).

Automatic Advice (Automatisch advies) moet op staan indien u wenst dat de computer suggesties doet omtrent de handelingen die u tijdens het spel moet uitvoeren. Ervaren spelers kunnen deze optie afzetten.

Random Events (Willekeurige gebeurtenissen) moet op staan indien u wilt dat willekeurige gebeurtenissen deel uitmaken van uw spel (zie **Events**).

End of Turn Wait (Eind-beurt-wacht) moet op staan indien u verzocht wilt worden om op de next turn-knop te drukken eenmaal al uw eenheden bewogen hebben.

Strategic Combat Only (Enkel Strategisch Vechten) moet op staan indien u wilt dat alle gevechten onder de controle van de computer plaatsvinden. Zet deze optie af indien u uw eigen tactische gevecht wilt voeren. Opmerking: met deze optie op hoeft u nooit getuige te zijn van een gevecht; u wordt gewoonweg op de hoogte gebracht van de uitslag.

Additional Unit Information (Extra Eenheid-informatie) moet op staan indien u een extra combat unit display-venster open wilt laten tijdens het vechten. Dit venster verschaft informatie over de resterende munitie, mana en de gezondheidstoestand van de actieve eenheid (zie **Combat**).

Enemy Moves (Vijandige bewegingen) moet op staan indien u de bewegingen van vijandige troepen wilt zien die zich binnen uw gezichtsveld bevinden.

Enemy spells (Vijandige toverformules) moet op staan indien u verwittigd wilt worden wanneer andere tovenaars toverformules uitspreken.

Spell Book Ordering (Ordenen van toverboek) moet op staan indien u wilt dat de toverformules in uw toverboeken in hoofdstukken gerangschikt worden volgens categorieNn toverformules (bv. Standsbetoveringen, schepsel-aanmaningen enz.) in plaats van volgens kleur (leven, dood, chaos, aard of tovenarij.

Spell Animations (Toverformule-animaties) moet op staan indien u de animaties wilt bekijken die van toepassing zijn op toverformules die u met succes heeft uitgesproken.

Show Node Owners (Eigenaars van knooppunten tonen) moet op staan indien u het magische aura rond gecontroleerde magische knooppunten wilt zien. Dit magische aura heeft dezelfde kleur als het vaandel van de controlerende tovenaar.

Expanding Help (Hulp uitbreiden) moet op staan indien u hulpinformatie wilt zien (wordt bekomen door op gebieden te klikken met de rechtermuisknop) in de vorm van een grafische afbeelding die uitbreidt/voortvloeit vanuit het betrokken gebied.

Klik op de OK-knop wanneer u klaar bent met het afstellen van de spelinstellingen om terug te keren naar het game options-scherm.

AFSLUITEN

U kunt afsluiten en naar DOS gaan vanuit het game options-scherm door op de quit-knop onderaan het scherm te klikken.

OK

Indien u gewoon terug wilt keren naar het spel vanuit het game options-scherm, klik dan op de OK-knop.